Ultima Forsan

Монах

Санкт-Петербург
Студия 101
2016

Монах

Авторы: Моро Лонго и Джузеппе Ротондо.
Перевод: Егор Рюмшин.
Редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Илья Козубовский.
Все использованные в этой книге гравюры являются общественным достоянием.

Содержание

Предыстория для ведущего 3
По поручению подесты 3
В аббатстве 4
В имении Терни. 4
В загонах 4
В особняке. 4
Первая кровь 4
Живые и мёртвые 5
Семейная трагедия 5
Изабетта! 5
Эпилог 5
Персонажи ведущего 6

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена:
www.karlmunchausen.ru

© Перевод на русский язык © Studio 101, 2016
© GG studio, 2015
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

Монах

Вводное приключение в мир Ultima Forsan, рассчитанное на трёх — пятерых героев ранга новичок. Персонажей просят сопроводить в город мудрого монаха, изучающего Чуму. Действие разворачивается в феоде Лукки, в Италии, но его с лёгкостью можно адаптировать для любой другой местности.

Предыстория для ведущего

Брат Гернардо — знаменитый исследователь Чумы, разрабатывающий лекарство, которое может увеличить шансы пережить заражение и не превратиться при этом в нечистого. Из-за его познаний брата Гернардо вызвали в поместье землевладельца, дочку которого укусил бродячий мертвец. Семья надеялась, что Гернардо сумеет хотя бы помочь девочке выжить и облегчить её превращение в нечистую, но все его усилия оказались напрасны. Девочка превратилась в фурию, и в итоге поместье заполнили ходячие мертвецы.

Герои ничего об этом не знают, поскольку их задача — просто найти Гернардо и доставить его в Лукку.

По поручению подесты

Герои недавно прибыли в Лукку. Кто-то из них может входить в состав посетившей город политической делегации, а кто-то явился сюда на Ярмарку мертвецов, которая как раз вскоре начнётся.

Подеста города, Бартоломео Фотегерра, услышал о героях от своих политических союзников или связался с ними по рекомендации своего советника:

«Достопочтенные дамы и господа, ваши имена сообщили мне ваши покровители и сюзерены, а что до тех из вас, кто лишен каких-либо обязательств — вас назвали мне советники.

Скоро начинается Ярмарка мертвецов, и я хочу пригласить на неё мудрейших учёных Новых Королевств, чтобы распространить среди народа знания о Чуме и возможном лекарстве.

Мне сообщили о неком старом и благочестивом монахе, который скрупулёзно и внимательно, как самые умелые чумные доктора, изучает Чуму и мучения morituri на протяжении нескольких десятков лет.

Его присутствие на ярмарке крайне важно для меня, и поэтому я обращаюсь к вам. Поскольку городская стража и рыцари должны оставаться в Лукке, защищая горожан и многочисленных гостей, я прошу вас отправиться в базилианское аббатство, чтобы вручить брату Гернардо моё приглашение и сопроводить его в целости и сохранности по землям феода и дикой местности в Лукку. В качестве награды за ваши усилия я обещаю по 500 флоринов каждому.

Чтобы облегчить ваше задание и ускорить путешествие, я договорился, что вас будет сопровождать молодой священник-базилианец — он покажет дорогу и представит вас в аббатстве. Его зовут Стефано, и завтра на рассвете он с лошадьми будет ожидать вас у Восточных городских ворот. Вы сможете покинуть город с первыми лучами солнца».

Молодой священник Стефано ожидает героев, уже сидя в седле. С ним — лошади на весь

отряд. Каждая лошадь осёдлана и навьючена припасами на пять дней путешествия.

Путь по феоду занимает один день. Ничего примечательного за это время не происходит; дороги и поля здесь патрулируются, а деревни и поместья вдоль тракта защищены крепкими стенами.

Стефано — молчаливый юный священник, которому пока ещё не приходилось сталкиваться с опасностями Чумы.

В аббатстве

Братья-базилиане встречают отряд в монастырском клуатре[1], сообщив, что Гернардо, монаха, которого разыскивают герои, в аббатстве нет; два дня назад прибыл Филиппо Терни из поместья знаменитых Терни и умолял Гернардо посетить его захворавшую дочь, Изабетту, так что брат Гернадро находится сейчас в имении Терни. Имение расположено у границ феода, недалеко от предгорий и дикой местности, в дне езды от аббатства.

В имении Терни

Отряд достигает имения уже перед закатом. Владение Терни окружает двухметровая стена. Похоже, внутрь ведут только двое крепких деревянных ворот, одни из которых как раз открыты.

За стенами имения находится фруктовый сад, колодец, два загона, огород и особняк — двухэтажное здание из кирпичей и дерева.

Кругом темнота, тишина и ни души. Лишь три коровы пасутся в огороде. Под деревьями сада лежат окровавленные останки крупной собаки.

В загонах

В загонах находится фургон, телега, куры, кролики, свиньи и пара лошадей. Корыта пустуют, животные, похоже, чем-то встревожены.

На стенах висят вилы, лопаты, вёдра и другие инструменты.

В особняке

Особняк представляет собой двухэтажное здание из кирпича и дерева с многочисленными пристройками.

Главные двери закрыты (но не заперты). За окнами темно и тихо.

На первом этаже расположена кухня с большим очагом, столовая, кладовка для семян и несколько комнат для слуг. На второй этаж ведёт широкая лестница. Он уже не такой обширный — здесь расположены только покои семьи Терни.

Первая кровь

Каким бы путём отряд ни проник в особняк — через дверь или через окно, первый оказавшийся внутри герой может пройти проверку внимания, чтобы заметить женщину, которая стоит лицом к стене (и спиной к герою). На ней простая крестьянская одежда, голова повязана чёрным платком. Это мертвец-пустышка. Как только женщина замечает отряд, она оборачивается, демонстрируя свою истинную природу. Эта тварь сразу же нападает, а в конце первого раунда из других помещений появляются ещё троё пустышек; маленький мальчик, мужчина и женщина средних лет. Их одежда, разодранная и измазанная кровью, когда-то была дорогой.

1. *Внутренний двор, который со всех сторон окружают крепостные стены или галереи.*

Живые и мёртвые

После первого боя у героев остаётся всего несколько минут, чтобы осмотреться и перевязать раны, после чего появляются новые пустышки — бывшие работники и слуги поместья (число героев +3).

Когда с мертвецами будет покончено, из погреба раздастся приглушённый звук; кто-то выглядывает из-под приоткрытого люка в полу. Это один из слуг семьи Терни, забаррикадировавшийся в погребе с братом Гернардо и двумя другими слугами. Все четверо счастливы видеть героев и наконец оказаться на свободе. Они рассказывают, что здесь произошло.

Семейная трагедия

Трагедия случилась четырьмя днями ранее, когда юная Изабетта вернулась домой со скверной раной на голени. Её укусил одинокий мертвец, когда девочка играла на природе, но Изабетта сумела сбежать. Несмотря на заботу семьи и усилия Гернардо, девочка скончалась. Её мать, поражённая горем, пренебрегла обычными предосторожностями и захотела провести бдение у тела девушки… Это продлилось слишком долго. В результате погибло множество невинных душ.

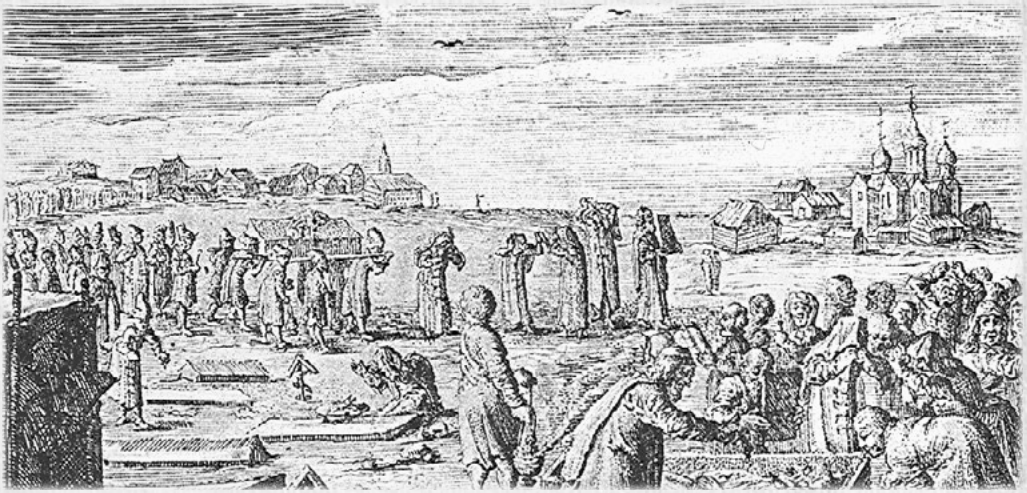
Теперь, говорит Гернардо, пришло время подобающим образом позаботиться об останках — сжечь их, чтобы Чернила не причинили дальнейшего вреда, а затем покинуть имение.

Изабетта!

После объяснений Гернардо, когда герои меньше всего этого ожидают, вниз по лестнице сбегает юная Изабетта вместе с двумя пустышками — её родителями. Настало время последней схватки!

Эпилог

Когда с Изабеттой будет покончено, а обо всех заражённых останках надлежащим образом позаботятся, герои (по крайней мере, выжившие герои) могут вернуться в Лукку и получить там свою награду, если Гернардо остался в живых.



Персонажи ведущего

Простые люди

Используйте эти характеристики для Гернардо, Стефано и выживших слуг в имении.

Хар-ки: ловкость d6, сила d6, смекалка d6, характер d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d4, знание (ремесло) d6.
Шаг 6; защита 4; стойкость: 5.
Снаряжение: дубина (сила+d4), кинжал (сила+d4), другое оружие или импровизированное оружие.

Пустышки

Пустышки — это мертвецы с безжизненными глазами, которые отличаются неловкой шаркающей походкой и часто издают характерные стоны. Их руки всегда протянуты вперёд в попытке схватить что-то невидимое. Пустышки движутся к цели по прямой, невзирая на копья, огонь или ямы на пути, и настигнув жертву, впиваются в неё зубами и пытаются повалить на землю, чтобы сожрать. Они не умеют карабкаться и плавать; преодоление лестниц и открытие дверей представляет для них известную сложность (например, пустышке может потребоваться для этого проверка ловкости). Пустышки не способны следовать стратегии, зато они не остановятся, пока не достигнут цели.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 4 (–); **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Изабетта, маленькая фурия

Фурии, в отличие от пустышек, после первой смерти остаются такими же крепкими, ловкими и внимательными, как при жизни. Они столь же разумны и обладают такими же способностями планировать свою охоту, что и пустышки (то есть — никакими), зато могут пересекать водоёмы, карабкаться, открывать двери и пробивать или обходить преграды. Иррациональная свирепость делает фурий страшными противниками в ближнем бою.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (М), характер d6, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазание d4.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.
Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер –1:** Изабетте было всего девять.